REGULAMIN ZAWODÓW

MIĘDZYNARODOWEGO ZWIĄZKU SZERMIERCZEGO (FÉDÉRATION INTERNATIONALE D'ESCRIME)

TŁUMACZENIE ZATWIERDZONE PRZEZ
POLSKI ZWIĄZEK SZERMIERCZY



WARSZAWA
NAKŁADEM ZWIĄZKU TOWARZYSTW GIMNASTYCZNYCH
„SOKÓŁ“ W POLSCE.
1928

1000 egz.
3

REGULAMIN ZAWODÓW

MIĘDZYNARODOWEGO
ZWIĄZKU SZERMIERCZEGO
(FÉDÉRATION INTERNATIONALE D'ESCRIME)

TŁUMACZENIE ZATWIERDZONE PRZEZ
POLSKI ZWIĄZEK SZERMIERCZY



WARSZAWA
NAKŁADEM ZWIĄZKU TOWARZYSTW GIMNASTYCZNYCH
„SOKÓŁ“ W POLSCE.
1928



Druk. M. S. Wojsk. Przejazd 10.

Zrobiliśmy wielki krok naprzód. Pierwszy raz regulamin Międzynarodowego Związku Szermierczego ukazuje się w polskim przekładzie. Znaczenie tego faktu tłumaczy się samo. Ze względów ogólno-sportowych i specjalnych szermierczych; z pierwszych: bo jeszcze w jednej gałęzi sportu ukazuje się miarodajny regulamin uzupełniając dotychczasowy brak, z drugich: bo rozstrzyganie spornych kwestji odbywać się będzie na gruncie przekładu polskiego, który bądź co bądź łatwiej wszystkim interpretować.

Że do tego doszło zawdzięczać należy pp. Inż. Tadeuszowi Zubrzyckiemu i śp. Mjr. Janowi Nussbaumowi, którzy fachowo i z wielkim nakładem pracy dokonali tłumaczenia na język polski, wreszcie Związkowi Towarzystw Gimnastycznych „SOKÓŁ" w Polsce, które zechciało się podjąć wydawnictwa. Gorącem mojem życzeniem jest, aby był to początek tej pracy organizacyjno-twórczej, która prócz spraw natury sportowej Związkowi przypada i aby ta praca była synonimem prac szermierczych fachowo, wspólnie i stale naprzód prowadzonych.

Te życzenia towarzyszą z mej strony pierwszemu wydaniu „Regulaminu".

Kraków, dn. 8 grudnia 1927.

Adam Papée.

DEFINICJA AMATORA.

AMATOREM JEST KAŻDY SZERMIERZ. KTÓRY UPRAWIA SPORT WYŁĄCZNIE Z ZAMIŁOWANIA DO SPORTU I KTÓRY NIGDY NIE CIĄGNĄŁ ZEŃ ZYSKÓW.

Wszyscy wojskowi, którzy nie byli nigdy fechtmistrzami wojskowymi (maîtres d'armes) ani też cywilnymi nauczycielami szermierki, (professeseurs d'escrime) i którzy nie ciągnęli nigdy zysków ze sportu, są amatorami, nawet wówczas, gdy zostali wyznaczeni przez swoją zwierzchność do kierowania kursem szermierki w zakładach wojskowych, a to bez obowiązku udzielania lekcji.

JURY (Komisje sędziów)

Jury odwoławcza.

Przy wielkich zawodach międzynarodowych należy utworzyć jury odwoławczą. Jej skład jest międzynarodowym.

Jury pola walki — Komisja sędziów.

W zasadzie, zgodnie z życzeniami wyrażonemi przez Kongres Gandawski, które służyły F. I. E. za podstawę, komisje sędziów w zawodach międzynarodowych są międzynarodowe.

Przewodniczący jury (komisji sędziów) są mianowani przez Biuro F. I. E. na przeciąg jednego roku (od 1 stycznia do 31 grudnia).

Przewodniczących proponują Związki przynależne do F. I. E., podając uzasadnienie tej propozycji i dołączając wykaz działalności proponowanych (zawody, w których już przewodniczyli etc.). Biuro F. I. E. mianuje sędziów dopiero po zasięgnięciu zdania „Komisji doradczej dla spraw jury międzynarodowych".

Komisja doradcza składa się z Przewodniczącego i z Generalnego Sekretarza F. I. E. oraz z przedstawicieli trzech krajów, których mianuje Walne Zgromadzenie (Kongres) na przeciąg jednego roku.

W nagłych wypadkach Biuro F. I. E. może na podstawie opinji Komisji Doradczej mianować sędziów dla oznaczonych zawodów nawet w ciągu tych zawodów.

Dla każdej broni zestawia się oficjalną listę przewodniczących jury; listy te winny być opublikowane w organie oficjalnym.

Biuro może z ważnych powodów usunąć przewodniczącego jury lub zawiesić go w czynnościach, jednak tylko w tym wypadku, gdy Komisja Doradcza zgodzi się wyraźnie na to zarządzenie. Dla wielkich zawodów międzynarodowych Komitety organizacyjne obowiązane są wybierać swych przewodniczących jury wyłącznie z pomiędzy osób, umieszczonych na listach oficjalnych.

REGULAMIN ZAWODÓW

Uwaga wstępna.

Nie zamierzając dawać któremukolwiek z trzech rodzajów broni przewagi nad innym. F. I. E. zastosowała w publikacji swego regulaminu porządek alfabetyczny według nomenklatury francuskiej: szpada, floret, szabla.

Postanowienia ogólne.

§ 1. — Porządek zawodów w trzech rodzajach broni.

F. I. E. postanawia, że w turniejach międzynarodowych zawody będą rozgrywane w następującym porządku: floret, szpada i szabla.

W każdym rodzaju broni zawody drużynowe odbywać się będą przed zawodami indywidualnemi w tejże broni.

§ 2. — Ogólne wytyczne regulaminu.

Pod swą własną odpowiedzialnością, na swe ryzyko i niebezpieczeństwo, każdy szermierz może swobodnie wybrać jakąkolwiek broń zgodną z regulaminem i czynić z niej wszelki użytek, jaki tylko nie jest przeciwny jej właściwej istocie. Regulamin stawia tym sposobem wszystkie szkoły

na stopie bezwzględnej równości, aby w każdym kraju szermierka mogła rozwijać się swobodnie, według swych tradycyj i właściwego sobie charakteru.

Zabronionem jest nieprawidłowe użycie broni prawidłowej, prawidłowe użycie broni nieprawidłowej i nieprawidłowe użycie broni nieprawidłowej.

Spotkanie zachowuje cechy walki rycerskiej i lojalnej.

§ 3. — **Zawody indywidualne** (jednostkowe).

Dla pierwszej „tury" (kolejki) poleca się przestrzegać zasady równomiernego rozdziału czołowych szermierzy na poszczególne serje.

Skład spotkań pierwszej tury oznacza się o ile możności przez losowanie, starając się jednak o to, aby w każdej „poule" brał udział tylko jeden szermierz tej samej narodowości z tego samego klubu, lub z tej samej sali szermierczej.

Z takiemi samemi zastrzeżeniami odbywają się spotkania drugiej kolejki, a następnie pół-finały etc., na podstawie losowania, jednakże w ten sposób, aby każda „poule" obejmowała o ile możności jednakową liczbę zawodników, którzy osiągnęli pierwsze, drugie, trzecie i dalsze miejsca w „poules" poprzednich.

Liczbę porządkową każdego współzawodnika w każdej „poule" określa się przez losowanie.

Porządek spotkań normuje stała tabela, ogłoszona z góry. Jednak zawodnicy należący do tej samej sali szermierczej lub do tej samej narodowości, o ile znajdą się w tej samej „poule", względnie w tem samem „poule-assaut" lub serji „assauts", walczą ze sobą pierwej, niż z szermierzami innej kategorji.

Kolejność zdobytych miejsc („le classement") wynika z ilości zwycięstw. Jeżeli w zawodach rozgrywanych na kilka tuszów, równa ilość zwycięstw przypada w udziale dwom lub kilku za-

wodnikom, wówczas rozstrzyga o wyniku ilość tuszów otrzymanych; przy równej ilości zwycięstw i równej ilości otrzymanych tuszów staje się miarodajną dla wyniku we florecie i szabli ilość tuszów zadanych; przy równej ilości zwycięstw i równej ilości tuszów następuje rozstrzygnięcie względnie rozgrywka dodatkowa („le barrage").

W Igrzyskach olimpijskich i w zawodach o mistrzostwo Europy rozgrywki dodatkowe („les poules de barrage") odbywają się — według regulaminu „poule" początkowej — pomiędzy zawodnikami, którzy osiągnęli jednakowy rezultat.

W braku odmiennych postanowień uprzednich to samo stosuje się też do innych zawodów, przyczem jednak organizatorowie mają wolność wyboru jednego z następujących systemów:

rozstrzygnięcie według wyników „poule" pierwotnej pomiędzy szermierzami współzawodniczącymi o dane miejsce i szermierzami, którzy zdobyli miejsca wyższe,

lub też według wyników samych tylko spotkań szermierzy współzawodniczących o dane miejsce.

W końcowych „poules" i to jedynie wtedy, gdy chodzi o pierwsze miejsce przy równej liczbie zwycięstw stosuje się zawsze rozgrywkę bez względu na ilość tuszów.

§ 4. — Przywileje zawodników w „poules" finałowych.

Zawodnik, który czy to we florecie czy w szpadzie dochodzi do finału, jest tem samem wolny od spotkań eliminacyjnych, a w razie potrzeby także od pół-finałów, w następnym rodzaju broni, tak aby mógł korzystać z wypoczynku co najmniej przez cały jeden dzień.

§ 5. — Zawody drużynowe.

Międzynarodowe zawody drużynowe mogą odbywać się we wszystkich trzech broniach. Zawody

między drużynami reprezentującemi oficjalnie różne narody odbywają się w ten sposób, że każdy szermierz jednej drużyny spotyka się z każdym drużyny przeciwnej według porządku z góry ułożonego. Kapitanowie drużyn mogą przy każdorazowem spotkaniu zmienić:

1) Skład swej drużyny, wsród szermierzy prawnie wpisanych jako członkowie tejże lub zastępcy.

2) Kolejność w jakiej wpisano zawodników do każdego spotkania (meczu).

Spotkania odbywać się będą drużynami a nie jako „poules" jednostkowe. Bez względu na liczbę drużyn każda z nich spotyka się kolejno ze wszystkiemi innemi. Skoro liczba drużyn wynosi lub przenosi sześć, jest dozwolone podzielić je na dwie lub więcej grup stosując do nich zwyczajne przepisy zawodów jednostkowych; każda jest uważana za jednostkę, przyczem rozumie się że spotkania będą odbywały się zawsze pomiędzy całemi drużynami a nie jako rozgrywka jednostkowa (pojedyńczych szermierzy).

Kolejność miejsc zdobytych w zawodach drużyn ustala się w następujący sposób: dodaje się liczbę zwycięstw jednostkowych, odniesionych przez wszystkich szermierzy jednej drużyny nad szermierzami drugiej. Zwycięską jest ta drużyna której szermierze uzyskali najwięcej zwycięstw. W razie równej liczby zwycięstw walka jest nierozstrzygniętą („match nul"). Jednak w zawodach w których spotkania rozgrywane są na kilka tuszów, w razie równości zwycięstw dodaje się liczbę tuszów otrzymaną przez zespół szermierzy każdej drużyny i zwycięską jest ta, która ma ich najmniejszą liczbę. Mecz tylko wtedy może być uznany za nierozstrzygnięty gdy liczba zwycięstw i otrzymanych tuszów jest równa.

Każde zwycięstwo jednej drużyny nad drugą liczy się jej jako dwa punkty.

Każdy mecz nierozstrzygnięty liczy się każdej z dwóch drużyn jako jeden punkt.

Każda przegrana liczy się zero.

Ogólny rezultat otrzymuje się przez dodawanie punktów. Zwycięską jest ta drużyna, która otrzymała największą ilość punktów; w ten sam sposób oznacza się kolejność dalszych miejsc.

W razie równości punktów między dwiema lub kilku drużynami ustala się kolejność miejsc na podstawie sumy zwycięstw uzyskanych przez szermierzy każdej drużyny. W razie równości punktów i zwycięstw dwóch lub kilku drużyn:

a) w wypadkach gdy się walczy na jeden tusz. drużyny rozgrywać będą pomiędzy sobą pełne „matches de barrage" aż do ustalenia kolejności zdobytych miejsc;

b) przeciwnie, w spotkaniach na kilka tuszów, gdy liczba zwycięstw jest równa dla kilku drużyn, dodaje się tusze otrzymane przez wszystkich szermierzy każdej drużyny z osobna a zwycięską jest ta drużyna która w całości otrzymała najmniejszą liczbę tuszów. Wreszcie jako środek pomocniczy, w razie równej ilości tuszów otrzymanych we **florecie** i w **szabli** stosuje się ewentualnie sumowanie tuszów zadanych przez każdego z zawodników, a zwycięską będzie ta drużyna która zadała największą ilość tuszów. W razie gdyby ilość punktów zsumowanych zwycięstw i tuszów otrzymanych, oraz tuszów zadanych znowu była równą dla jednej lub kilku drużyn, muszą one stanąć do rozgrywkowych meczów aż do uzyskania kolejności miejsc.

Wynika zatem z tego, że nawet gdy jedna drużyna zwyciężyła drugą, nim wszyscy jej zawodnicy spotkali się z zawodnikami drużyny przeciwnej, nieodzownem jest aby wszystkie „assauts" były rozegrane z tem samem skupieniem i lojalnością, albowiem jeden tusz w ostatnich spotkaniach może spowodować zmianę w ostatecznym wyniku uzy-

skania kolejności miejsc drużyn współzawodniczących.

W razie ustąpienia jednego szermierza którejś drużyny podczas jednego ze spotkań, policzy mu się wszystkie rezultaty uzyskane aż do chwili wycofania się. Wszystkie spotkania następne w których miał brać udział będzie mu się liczyć jako przegrane, czyli że jego przeciwników następnych uważać się będzie jako zwycięzców bez istotnej walki; przyjmie się że wszyscy przeciwnicy zwyciężyli go nie otrzymując nawzajem odeń ani jednego tusza. Zawodnik ten może być z tego powodu na wniosek Komitetu Organizacyjnego zawodów zdyskwalifikowany na czas ustanowiony przez Związek do którego należy, na pewien określony czas.

Każdy wniosek dyskwalifikacyi zawodnika ma być zakomunikowany biuru F. I. E. przez komitet organizacyjny.

Jednak w razie gdy jeden z członków drużyny zmuszony jest do wycofania się ze spotkań, czyto skutkiem nieszczęśliwego wypadku, czy z powodu siły wyższej, przez jury i Komitet organizacyjny należycie stwierdzonego, kapitan drużyny może prosić Jury i Komitet organizacyjny o pozwolenie wyznaczenia zastępcy (ze swej rezerwy) aby tenże brał udział w dalszych spotkaniach od chwili w której odstąpił od nich zawodnik zmuszony do wycofania się.

Do mistrzostw oficjalnych stawać mają drużyny złożone z czterech zawodników, aby umożliwić dostęp wszystkim narodom. Dla innych międzynarodowych zawodów liczbę szermierzy w drużynie ustanowi każdorazowy Komitet organizacyjny. W zawodach drużynowych na szpady, gdy drużyny składać się będą z sześciu lub więcej zawodników, spotkania będą się odbywać na jeden tusz. Jeżeli ilość zawodników będzie mniejsza niż sześć, zawody będą się odbywały według zasady „lepszy z trzech" (the best of tree).

PRZYKŁAD KLASYFIKACJI

Spotkania czterech drużyn po sześciu szermierzy we florecie na trzy tusze.

Drużyna	Liczba matchów	Wygrane	Nieroze-grane	Przegrane	Ilość punktów	W razie równej ilości punktów liczba zwycięstw indywidualnych	W równej ilości zwycięstw, ilość tuszów otrzymanych	Miejsce
A	3	2	1	0	5	18 + 25 + 29 = 72	150	1-sze
B	3	2	1	0	5	18 + 26 + 28 = 72	185	2-gie
C	3	1	0	2	2	11 + 10 + 21 = 42	261	3-cie
D	3	0	0	2	0	7 + 8 + 15 = 30	283	4-te

§ 6. — Organizacja i dyscyplina zawodów.

Na skutek odwołania ze strony kapitanów drużyn, zainteresowanych związków, komitetów organizacyjnych, czy wreszcie członków jury placu walki („jurys de terrain"), komisja odwoławcza decyduje ostatecznie o reklamacjach i o zarządzeniach poczynionych przez jury dla zapewnienia należytego porządku i utrzymania dyscypliny zawodów, jak również o wszystkich drażliwych kwestjach mogących się przytem wyłonić — wyjąwszy zakres faktów, w którym-to zakresie decyzje jury placu walki są bezapelacyjne.

Zawodnicy stosują się skrupulatnie do komendy kierownika walki; walczą oni jedynie bronią samą; nie wykonują żadnej akcji zaczepnej przed komendą „Naprzód" („Allez"); usiłują nie wykonać żadnej akcji zaczepnej po komendzie „Stój" („Halte") lub po zauważeniu, że przeciwnik jest zupełnie pozbawiony możności obrony, wskutek jakiegokolwiek faktu, który zmienia gruntownie normalne pierwotne warunki walki; faktami takiemi są: rozbrojenie, nieumyślny upadek, złamanie klingi, podniesienie podbródka maski, spadnięcie maski i t. d.

Każde pchnięcie czy cięcie, zadane przez szermierza przeciwnikowi po wydaniu komendy „Stój", lub po wydarzeniu, zmieniającem prawidłowe i normalne warunki walki, nie jest ważnem, jeżeli pomiędzy komendą „Stój" względnie wspomnianym faktem z jednej strony, a zadanem cięciem czy pchnięciem z drugiej, minął odstęp czasu zupełnie wystarczający do tego, aby zawodnik zdał sobie sprawę z wypadku, jaki spotkał jego przeciwnika i aby wstrzymał swe cięcie czy pchnięcie.

Przez sam fakt swego udziału w zawodach szermierz zobowiązuje się swym honorem szanować regulamin i rozstrzygnięcia sędziów, być posłusznym komisji sędziowskiej (jury), stosować tę samą energję i tę samą uwagę przy każdem ze spotkań i bronić widoków osobistego powodzenia po spor-

towemu aż do końca zawodów, nie pozwalając się dobrowolnie trafić i nie żądając od nikogo, aby się trafić pozwolił, tak — aby otrzymać osobiście możliwie najlepsze miejsce, wyjąwszy materjalną lub fizyczną niemożność, należycie stwierdzoną przez przewodniczącego jury.

Przewodniczący jury ma obowiązek wykluczyć każdego zawodnika, który po pierwszem upomnieniu stara się wyraźnie ułatwić zadanie swemu przeciwnikowi. Tak samo powinien przewodniczący postąpić także z tym drugim przeciwnikiem, jeżeli obydwaj oni działają w porozumieniu.

Każdemu zawodnikowi wolno zapowiedzieć głośno tusz otrzymany w chwili, kiedy go otrzymał. Wyraźnie zabronionem jest zapowiadanie przez zawodników otrzymanego tusza po decyzji przewodniczącego.

Również zabronione są wszelkie gesty względnie odezwania się, mogące wpłynąć na decyzję sędziów.

Gdy z jakiejkolwiek przyczyny, któryś z zawodników lub któraś z drużyn nie dokończy zawodów, wówczas możliwem jest zarówno rozwiązanie dwojakie.

1) unieważnić wyniki wszystkich spotkań, w których bierze udział dany zawodnik względnie zespół (drużyna) t. j. uważać za nieistniejące te spotkania, w których już brał udział, jak i te, w których miałby jeszcze brać udział ustępujący zawodnik, względnie zespół.

2) uznać za fakt dokonany wyniki spotkań, w których brał już udział odstępujący zawodnik względnie zespół i policzyć na niekorzyść danego zawodnika względnie zespołu wszystkie tusze we wszystkich spotkaniach, w których miał on jeszcze wziąć udział, począwszy od chwili wycofania się z zawodów.

Żadne z tych rozwiązań nie jest, ani w teorji ani w praktyce, bezwględnie zadowalającem. Sędziowie i organizatorzy badają szczegółowo w każdym danym wypadku ze-

stawienie punktów i skład drużyn; następnie wybierają z powyższych dwu rozstrzygnięć to, które zdaje się powodować najmniej zmian w porządku zdobytych miejsc, przedewszystkiem o ile to dotyczy miejsc pierwszych. W ten sposób, jeżeli na skutek siły wyższej zawodnik wycofuje się w chwili, gdy stoczone przezeń spotkania dają mu już nabyte prawo czyto do nagrody czy też do przejścia do następnej tury (kolejki), prawo to powinno być w zasadzie uznanem, a kolejność miejsc utrzymaną.

Widzowie są obowiązani nie zamącać porządku zawodów, nie czynić nic, co mogłoby wpłynąć na zawodników czy sędziów i szanować decyzje jury nawet wtedy, gdy się z niemi nie zgadzają. Powinni oni być posłuszni wskazówkom, których wydanie przewodniczący uzna za konieczne.

Jeżeli widzowie nie zechcą zastosować się do tego przepisu, przewodniczący jury ma prawo usunięcia ich, a zarządzenie tego rodzaju nie daje nikomu prawa do żądania zadośćuczynienia.

§ 7. — Prawa i obowiązki kapitana drużyny.

W każdym wypadku, gdy szermierze biorą udział w zawodach międzynarodowych jako oficjalni przedstawiciele swego związku, jak również za każdym razem, gdy odbywają się spotkania oficjalnych drużyn narodowych, zawodnicy jednej i tej samej narodowości stoją pod kierownictwem kapitana drużyny (który może być zawodnikiem lub nim nie być), odpowiedzialnego przed Komitetem organizacyjnym za dyscyplinę, zachowanie się i zewnętrzną formę sportową zawodników. Członkowie danej drużyny obowiązani są względem niego do bezwzględnego posłuszeństwa, pod rygorem ewentualnych kar (sankcyj) ze strony ich narodowego związku. Kapitan drużyny będzie posiadał wyłączne prawo zwracać się do Komitetu organizacyjnego, do sędziów i t. d. celem

załatwienia z nimi spraw natury technicznej i formułować reklamacje lub uwagi; zawodnicy, którzy będą ściśle wykonywali jego polecenia — o ile te nie stanowią pogwałcenia przepisów niniejszego regulaminu — mogą nie być uważani z tego powodu za odpowiedzialnych wobec autorytetu F. I. E. lub swego związku. Jednakowoż pozostają oni zawsze odpowiedzialnymi za wszystkie postępki popełnione przez nich poza zakresem interwencji kapitana drużyny i za wszystkie wykroczenia przeciw przepisom niniejszego regulaminu.

§ 8. — Uzbrojenie, przybory i strój zawodnika.

Zawodnicy zaopatrują się w broń, przybory i kostjum na swe własne ryzyko i niebezpieczeństwo, pod jednym warunkiem, aby uzbrojenie, przybory i strój zgadzały się z regulaminem; są oni zatem odpowiedzialni pod każdym względem za wypadki, których sprawcami lub ofiarami stać się mogą; ich odpowiedzialność wzrasta, gdy nie stosują się do regulaminu.

Przybory i kostjum powinny czynić zadość następującym warunkom:

1) wyekwipowanie zawodnika powinno zabezpieczać go od wypadku w możliwie najwyższym stopniu, o ile to tylko da się pogodzić ze swobodą ruchów, konieczną przy szermierce;

2) przybory mają być tego rodzaju, aby nie mogły ranić ani krępować przeciwnika; broń przeciwnika nie może być ani przytrzymywana ani wytrącana z kierunku przez też przybory; nie mogą zatem znajdować się w nich pętle ani otwory, w które mógłby — wyjąwszy przypadek — wejść koniec broni przeciwnika;

3) ocena cięć i pchnięć powinna być o ile możności ułatwiona; materjał, z którego zrobione są przybory, nie może wcale przedstawiać powierzchni gładkiej, ułatwiającej ześliźnięcie się „pointe d'arrêt" czy też gałki („le bouton"), czy

wreszcie wogóle ciosu (le coup) przeciwnika. Zatem noszenie materji tego rodzaju jak jedwab, atłas i t. d. jest wzbronione:

4) wszystkie te części kostjumu, na których trafienia są ważne — łącznie z grzbietem, z uzbrojonem ramieniem, kołnierzem bluzy i podbródkiem maski — są białe lub koloru surowego płótna, bardzo jasnego. Przy szpadzie i szabli te części maski, które mogą wejść w zetknięcie z bronią przeciwnika (siatka, usztywnienia, części skórzane, podbródek) i zewnętrzna część naczółka umieszczona zawsze wewnątrz siatki, powinny być również koloru białego lub koloru surowego płótna bardzo jasnego. Natomiast wewnętrzna strona siatki, usztywnień, części skórzanych, podbródka i naczółka może mieć kolor dowolny.

5) przy florecie maska ma taki kształt, aby jej dolna część sięgała niżej niż 2 cm. poniżej brody. Przy szabli, maski będą dobrze wymateracowane, wykonane z odpornej blachy i zaopatrzone w podbródki dość duże i dość wytrzymałe, aby zapobiedz wszelkim wypadkom.

6) Przy florecie rękawica może być lekko materacowana; zabronione są zarówno nadmiernie wielkie rękawice tworzące rodzaj tarczy, jak i manszety nadmiernie szerokie, które w pewnej mierze mogą również tworzyć tarczę swego rodzaju. Przy szabli ochrona przegubu względnie manszet (crispin) nie może być sporządzony ze skóry lakierowanej lub sztywnej, co mogłoby spowodować ześlizgnięcie się klingi.

7) Przy szabli nałokietnik może być zrobiony ze skóry lakierowanej lub sztywnej.

8) Spodenki kostjumu pań powinny być zakryte obowiązkową spódniczką, sięgającą conajmniej poniżej kolan.

Przewodniczący jury kontroluje kostjumy ze sportowego punktu widzenia i ma prawo zarządzić zmianę ubioru oraz wykluczyć każdego szermierza, którego przybory i ubranie wydają mu się niewystarczające.

§ 9. — Teren walki.

I. — Rozmiary i warunki ogólne.

Teren walki przedstawia dokładną płaszczyznę. Nie oddziaływa on ani na korzyść ani na szkodę żadnego ze współzawodników, przedewszystkiem o ile dotyczy to nachylenia i oświetlenia.

Część terenu przeznaczona do spotkań, nazywa się polem walki.

Szpada i szabla.

Szerokość pola wynosi 2 metry.

Długość pola wynosi albo 34, albo 19, albo 14 metrów, tak aby każdy zawodnik, ustawiony o 2 metry od środka, miał do rozporządzenia przy cofaniu się całkowitą długość 15 metrów, bądźto w całości, bądź w dwu lub trzech częściach.

Zaleca się zaznaczenie na polu walki pięciu linij biegnących wszerz, a mianowicie: linji środkowej w połowie długości, dwu linij początkowej pozycji (de mise en garde) oddalonych każda o 2 m. od linji środkowej, wreszcie dwu linij ostrzegawczych pociągniętych każda o 3 m od wstecznej granicy pola walki.

Floret.

Każdy z zawodników ma do rozporządzenia przy cofaniu się 4 m długości pola. Długość pola wynosi więc 10 metrów.

Szerokość pola wynosi 2 metry.

Pociągnięte są dwie linje ostrzegawcze, każda o 1 metr od wstecznej granicy pola.

II. — Ruchy obrotowe.

Szpada i szabla. — Ruchy obrotowe są dozwolone pod warunkiem, aby były wykonane bez potrącenia przeciwnika i bez przekroczenia pola walki, to jest bez zejścia zeń obiema nogami. Ruchy takie uznaje się, jeżeli wykonano je prze-

szło do połowy w chwili, w której kierownik walki zawoła „Stój".

Floret. — Zmiany zajmowanego miejsca, uniki, oraz wolty i pół-wolty są dozwolone, natomiast ruchy obrotowe są zabronione — to znaczy, że w razie ruchu obrotowego wykonanego faktycznie, zawodników ustawia się napowrót w miejscach, zajmowanych w chwili, gdy rozpoczęło się wykonanie wymienionego ruchu obrotowego.

III. Pole uzyskane pozostaje nabytem.

Pole uzyskane pozostaje nabytem tak długo, dopóki starcie nie da rezultatu: ponowne ustawienie przeciwników w zasadniczej pozycji szermierczej (les remises en garde) następuje więc w sąsiedztwie podłużnej osi — tak, że każdy ze współzawodników zyskuje względnie traci tę samą długość pola.

Jednak:

a) Gdy starcie zostanie przerwane z powodu „corps à corps", zawodnicy zostaną ustawieni na nowo w pozycji w taki sposób, że ten szermierz, który był w „corps à corps", stroną bierną, znajduje się znów w tem miejscu, które zajmował poprzednio;

b) Ponowne zajęcie pozycji szermierczej nie może powodować tego, aby zawodnik, który w chwili przerwania walki znajdował się przed linją ostrzegawczą został ustawiony poza nią;

c) Powrót do pozycji nie może być połączony z utratą pola przez zawodnika, który w chwili przerwania walki znajduje się poza swą linją ostrzegawczą;

d) W razie ruchu obrotowego wykonanego w sposób ważny i uznanego za takiż, ustawia się przeciwników na linjach pozycji zasadniczej, ze zmianą miejsc.

IV. — Przekroczenie granic.

W walce na szpady i szable zawodnik cofający się zostaje ostrzeżony przez kierownika walki po

raz pierwszy, gdy znajdzie się na linji ostrzegawczej naznaczonej na 3 metry od granicy pola, do którego ma prawo; po raz drugi zostaje on ostrzeżony, gdy znajdzie się mniej więcej o 1 metr od tej granicy, zaś po raz trzeci i ostatni — gdy zbliży się do tejże granicy. We florecie obowiązują tylko dwa ostatnie ostrzeżenia. Zawodnik, który w tych warunkach przekroczy obiema nogami granicę poza sobą po raz pierwszy, względnie drugi lub trzeci, zależnie od długości pola (zob. ust. I. tegoż §.), uważany jest za trafionego.

Zawodnik, który cofając się, przekroczy jedną z granic bocznych, nie jest uważany za trafionego; ustawia się go z powrotem w pobliżu osi podłużnej, przy nałożeniu kary, która polega na utracie 1 metra terenu. Zawodnik, który przez zastosowanie tej kary utraty 1 metra znajdzie się poza granicą długości terenu, uważany jest za trafionego.

Zawodnik, który przekroczy jedną z granic pola walki, czyto wykonując obrót lub ścigając przeciwnika, czy też przez przypadek (np. wskutek upadku lub potrącenia), nie jest uważany za trafionego i nie podlega żadnej karze.

§ 10. — Zajęcie pozycji, walka i zawieszenie walki.

I. — Ustawienie w pozycji. — Przewodniczący jury zarządza wylosowanie miejsc i ustawia obydwu współzawodników mniej więcej w środku pola, w ten sposób, aby pomiędzy wyciągniętą obustronnie bronią ich obydwu pozostało co najmniej pół metra odstępu.

Zarówno na początku walki, jak i przy każdem ponownem ustawieniu zawodników zajmują oni pozycję — przynajmniej w przybliżeniu — na osi podłużnej, to jest w jednakowej mniej więcej odległości od dwu dłuższych boków pola walki.

Pozycję zajmują zawodnicy na komendę „Postawa" („En garde"), wydaną przez przewodniczącego — poczem przewodniczący zapytuje:

„Czy panowie gotowi?" („Messieurs, êtes-vous prêts?").

Na potakującą odpowiedź obydwu zawodników, przewodniczący cofa się i daje hasło rozpoczęcia walki:

„Naprzód." („Allez.")

II. — Walka. — W chwili wydania hasła „Naprzód" przeciwnicy mogą rozpocząć akcję zaczepną.

Przeciwnicy walczą własną metodą, na własną odpowiedzialność i niebezpieczeństwo, pod jedynym warunkiem, że stosują się do podstawowych prawideł szermierki.

Każda walka zawiera pewną ilość starć („phrases d'armes").

Początek starcia oznaczony jest przez komendę „Naprzód", zaś koniec — przez komendę „Stój", wyjąwszy wypadki wyjątkowe, przewidziane w § 6. (fakty, które zmieniają prawidłowe i normalne warunki walki).

Począwszy od tego momentu, zawodnik nie może rozpoczynać nowej akcji, może jednak ukończyć w tem samem tempie rozpoczęte cięcie czy pchnięcie.

Wszystko, co następuje potem, nie liczy się pod żadnym warunkiem.

W razie przewidywanego wypadku, komenda „Stój" będzie mogła być wydana przez jednego z sędziów. Wyjąwszy ten wypadek, sędziowie mogą tylko zwrócić uwagę przewodniczącego jury, gdy widzą tusz, lub, gdy sądzą, że go widzieli.

Jeżeli jeden z zawodników zatrzyma się przed komendą „stój" i zostanie trafiony, wówczas tusz jest ważny. Wyjątkowo jednak, jeżeli zawodnik zatrzyma się w dobrej wierze i jeżeli upłynął do-

stateczny okres czasu bez akcji, przewodniczący jury rozstrzyga po naradzie, czy tusz liczy się, czy nie.

Komenda „Stój" znajduje zastosowanie nietylko wówczas, gdy starcie („la phrase d'armes") zostało w sposób normalny zakończone, lecz także wówczas, gdy sposób prowadzenia walki zawodników jest bądźto niebezpieczny, bądź przeciwny regulaminowi; następnie — gdy jeden z zawodników wyjdzie zupełnie poza pole walki, lub gdy cofając się, zbliży się do publiczności lub do jury. W podobnych wypadkach przewodniczący zwróci się do tego zawodnika z przestrogą, a za drugim razem może zarządzić wykluczenie go z zawodów.

Po każdym tuszu zaliczonym jako ważny, zawodnicy zostają ustawieni na nowo w pozycji zasadniczej („en garde") pośrodku pola walki. Jeżeli tusz nie został uznany przez jury za ważny, zawodnicy zajmują z powrotem te miejsca, jakie zajmowali w chwili przerwania walki, zachowując tym sposobem prawo uzyskanego terenu. Ponowne ustawienie w pozycji i podjęcie walki następują w warunkach podanych wyżej. W walkach na większą ilość tuszów na szpady zawodnicy zmieniają miejsca po każdym tuszu zaliczonym jako ważny. W walkach na floretу i na szable przewodniczący zarządzi zmianę miejsc, gdy jeden zawodnik otrzyma trzy tusze.

III. W a l k a z b l i s k a. — Walka zbliska zachodzi wówczas, gdy muszle względnie kosze broni obydwu przeciwników stykają się, gdy następnie muszla (kosz) jednego z nich dotyka którejkolwiek części ciała drugiego, dalej — gdy ramiona lub nogi obydwu przeciwników dotykają się, lub wreszcie — gdy nastąpi chwilowe zetknięcie tułowi obydwu przeciwników.

Walka zbliska trwa dalej i podlega ogólnym prawidłom sformułowanym powyżej; jest ona dozwoloną, o ile zachowuje cechy walki prawidłowej, walki prowadzonej na broń i tylko na broń, jedną

ręką — w ten sposób, jak określono walkę prawidłową poprzednio.

IV. „C o r p s à c o r p s". — „Corps à corps" zachodzi wtedy, gdy obydwaj przeciwnicy po walce zbliska lub po przejściu chociażby bardzo nagłem jednej z faz walki zbliska, wpadają nawzajem na siebie i pozostają w wyraźnym kontakcie — z woli bądźto jednego z nich, bądź obydwu — nie mogąc ani oswobodzić ani użyć broni w sposób zgodny z postanowieniami, które określają i normują walkę, prowadzoną samą bronią przy pomocy jednej ręki. Przedłużenie „corps à corps" jest zabronione: w chwili w której „corps à corps" staje się niewątpliwem, zostaje ono wstrzymane przez kierownika walki.

Zawodnik, który posuwając się zdecydowanie naprzód, spowoduje nawet kilka razy z rzędu „corps à corps", nie przekracza wcale podstawowych reguł szermierki ani w szpadzie ani w szabli i nie popełnia żadnej nieprawidłowości.

G d y w e f l o r e c i e k t ó r y z z a w o d n i k ó w s y s t e m a t y c z n i e s t a r a s i ę s p o w o d o w a ć „c o r p s à c o r p s", p o w i n i e n b y ć u k a r a n y z a l i c z e n i e m j e d n e g o t u s z a, p o u p r z e d n i e m o s t r z e ż e n i u i p o n a r a d z i e j u r y.

G d y w j a k i e j k o l w i e k b r o n i k t ó r y ś z z a w o d n i k ó w w y w o ł u j e „c o r p s à c o r p s" z u m y ś l n ą b r u t a l n o ś c i ą, l u b g d y r z u c a s i ę g w a ł t o w n i e n a s w e g o p r z e c i w n i k a, l u b g d y w r e s z c i e w w a l c e z b l i s k a u d e r z y g o u m y ś l n i e s w o i m k o s z e m, m u s z l ą l u b z a k o ń c z e n i e m t r z o n k a (l e p o m m e a u), z o s t a j e b e z z w ł o c z n i e u k a r a n y z a l i c z e n i e m j e d n e g o t u s z a n a j e g o n i e k o r z y ś ć, a w r a z i e p o w t ó r z e n i a s i ę t a k i e g o f a k t u w c i ą g u t y c h s a m y c h z a w o d ó w — z d y s k w a l i f i k o w a n y.

§ 11. — Wznowienie walki i przerwy wypoczynkowe.

(„Reprises et repos.")

O ile możności czas trwania poszczególnych okresów spotkania (la durée des reprises) i czas trwania wypoczynków powinien być przy walce na szpady dokładnie mierzony. Przez długość czasu trwania walki należy rozumieć długość rzeczywistą, to jest sumę odstępów czasu, w ciągu których zawodnicy walczą, lub walczyć mogą.

Organizatorowie zawodów mogą wedle swego uznania ustalić długość walk i wypoczynków.

Wyjąwszy odmienne postanowienie specjalne, będzie zachowaną długość walk przyjęta na Igrzyskach Olimpijskich 1924 r. Mianowicie: szpada w walce do jednego tusza — ośm minut rzeczywistej walki; szpada do dwu lub więcej tuszów— po pięć minut rzeczywistej walki na każdy tusz. Szabla i floret — dziesięć minut rzeczywistej walki na wszystkie tusze; przytem nie udziela się żadnego wypoczynku, gdyż dyskusje jury dają zwykle szermierzom wypoczynek wystarczający. Przewodniczący komisji (jury) uprzedza zawodników na dwie minuty, następnie na minutę i na trzydzieści sekund przed upływem czasu, wyznaczonego do rzeczywistej walki.

Gdy po upływie czasu wyznaczonego na jeden tusz (szpada) żaden z zawodników nie został trafiony, ogłosi się dla tego wypadku: „trafione z obydwu stron" („Coup double").

Gdy aż do końca czasu, oznaczonego dla większej ilości tuszów, żaden z zawodników nie otrzymał najwyższej ilości tuszów wymaganej do uznania go za pokonanego, wówczas dodaje się do liczby tuszów rzeczywiście otrzymanych przez każdego z zawodników, różnicę pomiędzy najwyższą ilością tuszów przewidzianych w regulaminie zawodów a ilością tuszów rzeczywiście otrzymanych przez tego zawodnika, który ich otrzymał więcej. Co do

tegoż ostatniego zawodnika ogłosi się, że otrzymał on największą ilość tuszów przewidzianą regulaminem; drugi współzawodnik będzie ogłoszony zwycięzcą, a różnicę tuszów rzeczywiście pomiędzy nimi obydwoma zamienionych, uzna się za różnicę miarodajną.

Jeżeli aż do końca czasu, ustalonego dla zawodów na większą ilość tuszów, żaden zawodnik nie otrzymał największej ilości tuszów przewidzianej regulaminem i jeżeli obydwaj mają tę samą ilość tuszów rzeczywiście otrzymanych, wówczas:

a) w szpadzie ogłosi się walkę jako nierozstrzygniętą („match nul"), przypisując obydwu zawodnikom największą ilość tuszów regulaminem przewidzianą.

b) we florecie i w szabli (gdzie walka nierozstrzygnięta nie jest możliwą, gdy trafień obustronnych — „coup double" — nie liczy się) zalicza się każdemu zawodnikowi największą ilość tuszów przewidzianą regulaminem mniej jeden i zarządza się dalszą walkę aż do otrzymania przez któregoś z zawodników jednego tusza, który zadecyduje o zwycięstwie.

Jeżeli któryś z zawodników jest niedysponowany lub jeżeli stanie się on ofiarą wypadku należycie stwierdzonego, jury może mu udzielić czasu potrzebnego do przyjścia do siebie i do podjęcia walki.

§ 12. — Metoda oceny ciosów.

Członkowie komisji sędziów (jury) zobowiązują się osobiście i uroczyście swoim honorem szanować regulamin i czuwać nad jego poszanowaniem — i wypełniać swoją czynność z najściślejszą bezstronnością i z najbardziej natężoną uwagą.

Komisje sędziów składają się z przewodniczącego komisji (jury) i z czterech sędziów.

Przewodniczący i sędziowie nie mogą przynależeć do żadnej z dwóch narodowości reprezentowanych na placu walki. O ile możności przewod-

niczący i sędziowie dzielą pomiędzy siebie zadanie baczenia na cięcia i pchnięcia i ich oceny.

Przewodniczący zajmuje miejsce o ile możności w oddaleniu około 4 metrów od pola walki i w równej odległości od obydwu przeciwników; bada on i obserwuje szczególnie całość przebiegu walki i poszczególnych starć (phrases d'armes).

Dwaj sędziowie, zajmujący miejsca po prawej ręce przewodniczącego, obserwują i stwierdzają specjalnie sam fakt (la matérialité) cięć względnie pchnięć, które otrzymać może zawodnik znajdujący się po lewej ręce przewodniczącego.

Symetrycznie — dwaj sędziowie zajmujący miejsca po lewej ręce przewodniczącego, obserwują i stwierdzają specjalnie fakt zadania cięć względnie pchnięć, które otrzymać może zawodnik znajdujący się po prawej ręce przewodniczącego.

Sędziowie odpowiadają na zapytania co do faktu trafienia (la matérialité des touches) przez: „tak", „nie", lub „wstrzymuję się"; co do ważności (la validité) tuszów odpowiadają: „na lewo trafiony", „na prawo trafiony", „trafione z obydwu stron" („coup double"), albo „wstrzymuję się".

Wstrzymanie się od odpowiedzi nie wchodzi w rachubę przy obliczaniu większości głosów.

W razie głosowania każdy z sędziów rozporządza jednym głosem; głos przewodniczącego liczy się za jeden i pół; przewodniczący głosuje na ostatku. Przewodniczący i sędziowie głosują z zajmowanego przez się miejsca głośno.

Ocena odbywa się w następującym porządku:

F a k t t r a f i e n i a (Matérialité). — Naprzód przewodniczący zapytuje czterech sędziów, czy zawodnik, na którego mają zwracać specjalną uwagę, był trafiony, czy nie. Jeżeli dwaj sędziowie, obserwujący jednego zawodnika, są zgodni, przewodniczący obowiązany jest przyjąć ich ocenę.

Jeżeli co do samego faktu trafienia jeden z sędziów ma zdanie pozytywne zaś drugi wstrzymuje się od głosowania, natenczas ocena pierwszego

z nich powinna być uznana za miarodajną, wyjąwszy — jeżeli przewodniczący sam ma zdanie pozytywne przeciwne. Jeżeli dwaj sędziowie wyrażają zdanie stanowcze lecz wzajem przeciwne, przewodniczący rozstrzyga co do faktu trafienia według swej własnej obserwacji. Wyjątkowo, w wypadkach wątpliwych, przewodniczący może zapytać dwu sędziów zajmujących miejsca po tej samej stronie co dany zawodnik, czy zawodnik ten został trafiony.

Ważność (Validite) — W zasadzie przewodniczący rozstrzyga sam o ważności tuszów.

Jednak ma on prawo żądać opinji sędziów co do tej ważności.

W tym wypadku zarządza się głosowanie dla stwierdzenia, któremu z zawodników należy tusz policzyć.

Jeżeli nie wyłoni się większość po żadnej stronie, wówczas należy zarządzić powrót do pozycji zasadniczej.

Wyjątkowo w walce na szpady, gdy po skonstatowaniu trafienia u obydwu zawodników dwaj sędziowie są zdania, że pierwszy z zawodników został przedewszystkiem trafiony, podczas gdy dwaj drudzy uważają, że właśnie drugi z zawodników został przedewszystkiem trafiony i gdy przewodniczący sam tylko jest za pchnięciem obustronnem („coup double"), wówczas ogłosi się trafienie z obu stron, pomimo że niema większości dla tego rozstrzygnięcia.

Przed powzięciem decyzji względnie przed zarządzeniem głosowania, przewodniczący powinien wyjaśnić i odtworzyć przebieg starcia (phrase d'armes), w każdym zaś razie tę część starcia, która poprzedziła zadanie tuszów. Szczególnie we florecie i w szabli odtworzenie takie jest nieodzowne z dwu powodów:

1) aby określić, który z dwu przeciwników ma słuszność, a który jej nie ma, z punktu widzenia szermierki,

2) aby umożliwić oznaczenie kolejnego położenia jednej broni względem drugiej w różnych momentach decydującego stadjum walki i tą drogą ustalić z całą możliwą jasnością, z punktu widzenia czasu i z punktu widzenia odległości, fakt rzeczywiście dokonany.

SZPADA

§ 1. — Rozmaite rodzaje zawodów w szpadzie.

1. W szpadzie dopuszczalne są zawody w kilku rozmaitych rodzajach.

Jednak naogół zawody na szpady są zawodami o charakterze walki (épreuves de combat).

Szpada obejmuje mistrzostwa indywidualne, mistrzostwa drużynowe i zawody specjalne, np. walki o puhar wędrowny, mecze i t. d.

W zawodach o charakterze walki czyste pchnięcie jest jedynym czynnikiem oceny rezultatu; liczy się ono bez względu na miejsce trafienia zawodnika (co do którego przyjmuje się, że może on być ranionym wszędzie), bez względu na miejsce dotknięcia kostjumu lub przyborów.

Dozwolonem jest zarówno związanie szpady z ręką, jak i trzymanie nasady lub końca trzonka we wklęsłości dłoni, o ile tylko zgadza się to z poniższym § 2.

2. Zawody mogą odbywać się jako „poules", które można przeprowadzać (jako rundy) dwa lub więcej razy (jako assauts lub jako poules-assauts). Wielkie zawody obejmują conajmniej trzy stopnie walki: eliminacyjne, półfinały i końcowe (finały). Z każdego stopnia (rundy) najmniej 50% szermierzy przechodzi do następnego. Poule składają się z 10 — 12 szermierzy. W razie niemożności złożenia pouli z 10 szermierzy zatrzymuje się więcej niż 50%.

§ 2. — Szpada.

Wszystkie rodzaje szpad są dopuszczalne pod jedynym warunkiem odpowiadania przepisom. Z wyjątkiem użytku w pojedynku broń musi być tak zbudowana aby nie mogła ranić ani szermierza ani jego przeciwnika.

Całkowita waga szpady gotowej do użytku, wraz ze wszystkiemi częściami składowemi, jest niższą niż 770 gramów.

Całkowitą maksymalną długością broni jest odległość dzieląca dwie płaszczyzny, równoległe do siebie nawzajem, a prostopadłe do wyprostowanej klingi.

Pierwsza z tych płaszczyzn przechodzi przez punkt wysunięty najbardziej ku przodowi broni, to jest — przez koniec ostrza, jeżeli szpada jest zakończona — względnie gałki (muszki) owiniętej nasmoloną nicią, jeżeli szpada ma taką gałkę — wzgl. „pointe d'arrêt", jeżeli szpada ma „pointe d'arrêt".

Druga z tych płaszczyzn przechodzi przez punkt cofnięty najbardziej wstecz, to jest: zewnętrzny koniec naśrubka, jeżeli szpada ma naśrubek — względnie nasady (głowicy), jeżeli niema naśrubka — względnie trzonka, jeżeli niema ani naśrubka, ani nasady. Maksymalna całkowita długość broni jest mniejszą niż 1.100 milimetrów.

Komisja sędziów i organizatorowie mają wszelkie prawo odrzucić każdą szpadę, nie odpowiadającą regulaminowi i zagrażającą bezpieczeństwu zawodników.

1. Klinga. — Klinga ma przekrój trójkątny, nie jest tego rodzaju, aby mogła ciąć albo smagać (elle ne coupe ni ne fouette), nie jest za sztywną ani nie zwęża się nagle ku ostrzu, jest o ile możności prostą. Strzałka wygięcia ma być w każdym razie mniejsza niż 10 milimetrów.

Długością klingi jest odległość dzieląca dwie płaszczyzny równoległe do siebie a prostopadłe do klingi.

Pierwsza z tych płaszczyzn przechodzi przez punkt wysunięty najdalej ku przodowi klingi, jeżeli ta jest zakończona — przez zewnętrzny punkt gałki okrytej nasmoloną nicią, jeżeli klinga ma taką gałkę — względnie „pointe d'arrêt", jeżeli klinga ma „pointe d'arrêt".

Druga z tych płaszczyzn przechodzi przez punkt, w którym oś klingi styka się z zewnętrzną (to jest — wypukłą) powierzchnią muszli.

Maksymalna długość klingi jest mniejsza niż 900 milimetrów.

Maksymalna szerokość którejkolwiek z trzech płaszczyzn klingi jest mniejsza niż 24 milim.; klinga nie może mieć żadnych ostrych występów.

II. Oprawa. — Oprawa stanowi całość obejmującą, lub mogąca obejmować rdzeń czyli trzon (to jest część klingi wchodzącą w rękojeść — „la soie de la lame"), muszlę, poduszeczkę, rękojeść (to jest tę część, która naogół jedynie jest przeznaczona do trzymania w ręce), nasadę względnie głowicę, naśrubek i przywiązki lub rzemienie.

Oprawa nie przedstawia w żadnym punkcie średnicy większej od średnicy muszli; jest ona zrobiona w ten sposób, aby nie mogła zranić szermierza ani jego przeciwnika.

Przechodzi ona przez szablon („gabarit"), przez który przechodzi muszla. Średnica szablonu jest równą 135 m/m. a jego grubość mieści się pomiędzy 5 a 50 m/m. Rozumie się, że podczas przejścia przez szablon oś klingi nie musi być równoległą do jakiegoś określonego kierunku.

Odchylenie od środka (l'excentrement) jest to najkrótsza odległość pomiędzy linją poprowadzoną przez środek muszli równolegle do osi klingi, a punktem osady klingi (talon de la lame) najbardziej zbliżonym do tej linji równoległej.

Odchylenie jest mniejsze niż 35 milimetrów.

W praktyce wystarczy skonstatować, że odstęp pomiędzy środkiem muszli a punktem osady klingi najbardziej zbliżonym do tegoż środka, jest mniejszy niż 35 m/m.

Dopuszczalne są bądźto oddzielnie bądź razem, na osobistą odpowiedzialność i niebezpieczeństwo, wszelkiego rodzaju oprawy z poprzeczkami lub bez nich ze sztabkami, podłużnemi wypukłościami, podporami, karbami, wklęsłościami, kółkami, guzami, zakrętkami, wklęsłościami odpowiadającemi ręce, z rękojeścią wykonaną według kształtu ręki i t. d. jeżeli odpowiadają przepisom których celem jest równouprawnić bezwzględnie rozmaite rodzaje broni uniemożliwiając szermierzowi następujące nieprawidłowości:

Zamienianie szpady — stale lub czasowo, widocznie lub skrycie w rodzaj broni rzutnej (arme de jet).

Powiększanie w sposób niedozwolony widocznie lub skrycie stale lub chwilowo właściwej długości szpady przy zachowaniu mimo to pewności prowadzenia jej tak samo pewnie jak przy normalnym chwycie, to znaczy tuż przy wewnętrznej powierzchni muszli.

Powiększanie w jakikolwiek sposób ochrony ręki i przegubu, które daje zwykle muszla osadzona ekscentrycznie lub centralnie mająca najwyższą przepisaną średnicę i wgłębienie.

III. Muszla. — Muszla jest jedyną częścią oprawy, która zwykle chroni rękę i przegub szermierza.

Jest ona z przodu wypukła lub stożkowata, zaś jej kształt i powierzchnia, zarazem gładka i niezbyt świecąca, jest tego rodzaju, aby nie mogła zatrzymać lub chwycić broni przeciwnika. Brzegi jej nie mogą być odwinięte.

Średnica muszli jest mniejszą niż 135 m/m, łuki, strzałka łuku i wgłębienie muszli zawarte są między 30 — 35 mm.

IV. Poduszka. — Poduszka wewnątrz muszli mająca poniżej 20 mm. grubości ma być tak umieszczona, aby nie powiększała tej ochrony, jaką daje ręce muszla.

V. Trzonek i rękojeść. — Długością trzonka jest rozwinięta długość tej jego powierzch-

ni bocznej, względnie tego kantu, których długość zbliża się najbardziej do długości osi trzonka pomiędzy dwoma następującemi punktami:

pierwszym jest punkt przecięcia osi trzonka z wewnętrzną (tylną) powierzchnią muszli,

drugim — najdalej wstecz cofnięty punkt osi trzonka — to jest: najdalej wstecz cofnięty punkt naśrubka jeżeli on istnieje — lub takiż punkt nasady, jeżeli niema naśrubka — lub wreszcie takiż punkt osi rękojeści samej, jeżeli niema ani naśrubka ani nasady.

Długość rękojeści jest rozwiniętą długością tej z bocznych powierzchni rękojeści, lub tego jej kantu, których długość jest widocznie najbardziej zbliżona do długości osi rękojeści pomiędzy dwoma następującemi punktami:

pierwszym jest punkt przecięcia osi rękojeści z wewnętrzną powierzchnią muszli,

drugim jest najdalej wstecz cofnięty punkt rękojeści.

Aby o ile możności postawić bezwzględnie na równi rozmaite rodzaje opraw, trzonków i rękojeści, jak również rozmaite szkoły i metody szermierki, uznaje się za dopuszczalne wszelkie rodzaje trzonków i rękojeści, o ile tylko czynią one zadość następującym warunkom, względnie zastrzeżeniom:

1) Trzonek ma w całości długość mniejszą niż 232 mm., licząc od wewnętrznej powierzchni muszli.

2) T a c z ę ś ć t r z o n k a, k t ó r a m a s z o r s t k ą p o w i e r z c h n i ę i k s z t a ł t t e g o r o d z a j u, ż e d a j ą o n e r ę c e s z e r m i e r z a p e w n y c h w y t, p o s i a d a c a ł k o w i t ą d ł u g o ś ć m n i e j s z ą n i ż 180 m/m, l i c z ą c o d w e w n ę t r z n e j p o w i e r z c h n i m u s z l i. Najczęściej długość tych 180 m/m obejmuje jedynie rękojeść — to jest: tę część trzonka, która naogół wyłącznie przeznaczona jest do trzymania w ręce, podczas gdy nasada (le pommeau), mająca na celu tylko zrównoważenie broni a nie zwiększenie jej

właściwej długości, posiada kształt i powierzchnię nie dające ręce szermierza pewnego chwytu.

Lecz podana wyżej długość 180 mm. może, według woli szermierza, odpowiadać całej długości trzonka, jeżeli rękojeść jest krótka, zaś nasada ma kształt i powierzchnię dające ręce szermierza pewny chwyt. Naprzykład dozwoloną jest oprawa złożona z rękojeści długiej na 158 mm. i z nasady długiej na 20 mm. a mającej szorstką powierzchnię i kształt tego rodzaju, że daje ręce szermierza pewny chwyt — gdyż utworzona tym sposobem całość ma w tym wypadku długość mniejszą niż 180 mm.

3) Cała część trzonka, której odległość od wewnętrznej powierzchni muszli zawiera się ewentualnie pomiędzy 180 a 232 mm., nie posiada ani kształtu ani powierzchni, dozwalających na łatwe i pewne trzymanie jej w palcach lub we wgłębieniu dłoni, gdyż część ta służy jedynie do zrównoważenia broni.

4) Oprawa nie jest zaopatrzona w żadne urządzenie, dozwalające szermierzowi — przed wymierzeniem pchnięcia lub podczas niego — na przesunięcie ręki wzdłuż trzonka i na schwycenie go następnie przy samym końcu.

5) Oprawa nie jest zaopatrzona w żadne urządzenie, które mogłoby zwiększyć ochronę, jaką muszla daje dłoni, względnie przegubowi szermierza. Poprzeczki wystające poza muszlę, są wyraźnie zabronione.

Ponadto, jeżeli oprawa zawiera przyrząd lub zespół przyrządów łącznie użytych, które ustalają i określają położenie ręki względem trzonka, wówczas przyrząd ten — względnie zespół przyrządów — ma odpowiadać następującym warunkom:

6) Przyrząd ten — lub zespół przyrządów — określa i ustala jedno jedyne położenie ręki względem trzonka.

7) Gdy ręka zajmuje to jedyne położenie, ustalone przez taki przyrząd lub zespół przyrządów, wówczas koniec dużego palca (kciuka),

zupełnie wyprostowanego, oddalony jest od wewnętrznej powierzchni muszli mniej niż o 20 m/m. Pod pojęcie takiego przyrządu, określającego i ustalającego jedno jedyne położenie dłoni względem trzonka, podpada

a) trzonek dostatecznie szorstki, by przeszkodzić przesunięciu ręki w górę,

b) trzonek napojony smołą lub materjałem analogicznym,

c) rękawica o wewnętrznej powierzchni napojonej smołą lub materjałem analogicznym

d) wszelki przyrząd, jak: torebka, poduszeczka z otworem i t. d., który pozwala umocować trzonek broni, lub zwiększyć siłę chwytu w porównaniu ze zwykłą rękawicą.

VI. Przywiązki i rzemienie (kluczki) do przytrzymania broni („Attaches et martingales"). — Wszystkie rodzaje wiązań i rzemieni — użyte oddzielnie lub razem — są dopuszczalne, jeżeli czynią zadość wymienionym wyżej zastrzeżeniom, które streścić można w następujących warunkach:

1) Zmuszają rękę szermierza do pozostawania blisko muszli, w ten sposób, aby koniec wielkiego palca zupełnie wyprostowanego był odległym od wewnętrznej powierzchni muszli mniej niż o 20 milimetrów.

2) Nie tworzą żadnych pętlic, w których mógłby utkwić koniec broni przeciwnika.

3) Nie stanowią ochrony ręki i przegubu i nie są zrobione z materjału, po którym mógłby się ześlizgnąć koniec broni przeciwnika.

VII. „Pointes d'arrêt", gałki (wzgl. muszki) i barwik. — Wszystkie rodzaje „pointes d'arrêt" o kilku końcach są dozwolone, jeżeli czynią zadość następującym warunkom:

Pod „pointe d'arrêt" umieszczony jest zawsze guzik metalowy, stanowiący całość z klingą; jego zewnętrzna (przednia) powierzchnia jest płaska, jego przekrój ma conajmniej 5 mm. w kwadrat

jeżeli jest kwadratowy, a 6 mm. średnicy jeżeli jest okrągły. Całkowita długość „pointe d'arrêt" wraz z podkładką, ma być mniejsza niż 20 mm.

Długość końców (Pointes) jest mniejsza niż 5 mm. Ich długość skuteczna (effective) jest mniejsza niż 2 mm.

Zewnętrzne powierzchnie końców są do siebie równoległe, średnica walca opisanego dokoła końców zawiera się pomiędzy 6 a 8 mm.

Aby wielorakie końce nie wyszarpywały materjału, pozostawia się pomiędzy właściwemi końcami sąsiedniemi wolną przestrzeń która przedstawia co najmniej dwa razy większą objętość, niż skuteczna część jednego takiego końca; ta wolna przestrzeń pomiędzy dwoma sąsiedniemi końcami jest wypełniona smoloną nicią, lub miękkim materjałem tworzącym zatyczkę.

§ 3. — Reguły i zasady przyjęte dla szermierki na szpady.

Dozwolone są wszystkie rodzaje i sposoby walki usunięcia i przesunięcia ciała, uniki i wolty z następującemi zastrzeżeniami i warunkami:

1. Szpada jest bronią jedynie kolną.

Akcja ofensywna (natarcie) wykonuje się jedynie i wyłącznie końcem szpady, obrona wykonuje się tylko za pomocą muszli i klingi, użytych albo osobno albo razem.

2. Szpada nie może być w sposób trwały lub czasowy widocznie lub skrycie przemieniona na broń do rzucania. Jest ona prowadzona w ten sposób że ręka nie opuszcza i nie posuwa się po rękojeści którą następnie chwyta tylko palcami przy pomocy odpowiedniego przyrządu.

3. Szpada jest bronią prowadzoną wyłącznie jedną ręką i to tą samą ręką do końca spotkania. Zmiana może być wyjątkowo dozwolona przez jury w razie skaleczenia ręki. Używanie nieuzbrojonej

ręki czyto do ofensywy czy do obrony jest zakazane, ręka nieuzbrojona może dotknąć ziemi.

4. Walka na szpady jest walką rycerską i honorową.

§ 4. — Ocena pchnięć w walce na szpady.

1) Lekkie i pobieżne dotknięcia koncem szpady nie liczą się.

Każde pchnięcie zadane wyraźnie i czysto liczy się za tusz, bez względu na to, jaka część ubrania lub przyborów szermierza (tułów, członki lub głowa) została dotkniętą, innemi słowy — przyjmuje się, że całe ciało zawodnika jest wystawione na pchnięcia.

2) W razie „coup double" uważa się obu zawodników za trafionych.

Jeżeli jednak istnieje dająca się wyraźnie ocenić różnica czasu albo takaż różnica odległości — i „a fortiori" dająca się ocenić różnica czasu i odległości — wówczas tusz liczy się tylko jednemu z zawodników.

3) Stwierdza się wyraźnie, że korzyść, wynikająca dla jednego z zawodników z uznania za wątpliwe pchnięcia zadanego mu zbyt lekko lub pobieżnie, czyni nieważnem każde pchnięcie nawet wyraźne i silne — zadane nawzajem przez tegoż zawodnika w tem samem starciu (phrase d'armes).

Lecz korzyść uznanej w ten sposób wątpliwości nie unieważnia ani rimessy (la remise), ani powtórnego ataku (le redoublement) ani kontrposty, które trafiają wyraźnie tegoż zawodnika po pchnięciu zbyt lekkiem lub pobieżnem.

4) Co się tyczy pchnięć obopólnych („coups fourrés doubles") wogóle to każdym razem, gdy członek komisji głosuje za „coup double", oświadcza się on nie za tem, że obydwaj zawodnicy są trafieni, pomijając przestrzeń i czas, lecz że są trafieni wspólnie („touchés ensemble"), co nie jest wcale tem samem.

§ 5. — **Postanowienie uzupełniające.**

Związkom narodowym pozostawia się swobodę dołączania w swoim kraju do spotkań noszących wyłącznie charakter walki (épreuves de combat), także t. zw. zawodów akademickich, w których pchnięcia mogą liczyć się rozmaicie, stosownie do miejsca trafienia, oraz do obmyślenia i wykonania pchnięcia. Jednak stwierdza się wyraźnie, że wielkie zawody międzynarodowe są walkami, prowadzonemi według powyższego regulaminu.

FLORET

§ 1. — **Rozmaite rodzaje zawodów we florecie.**

1) Zawody we florecie odbywają się wyłącznie według reguł obowiązujących w salach szermierczych.

2) Zawody floretowe mogą być:

a) jednostkowemi zawodami o mistrzostwo,

b) drużynowemi zawodami o mistrzostwo,

c) zawodami specjalnemi (w związku bądź to z ustanowieniem nagród specjalnych, jak puhary przechodnie i t. p. bądź na skutek wyzwania, jako mecze etc).

W zawodach specjalnych (zob. powyżej lit. c.) obowiązywać będą te same reguły, przynajmniej o ile nie chodzi o zawody ustanowione przed przyjęciem niniejszego regulaminu; w zawodach tych będą stosowane przepisy przyjęte przy ustanawianiu danych zawodów. Co do wyzwań i spotkań „akademickich" komitet organizacyjny ustali w każdym wypadku potrzebne postanowienia, stosując się do ogólnych zasad niniejszego regulaminu.

Zawody jednostkowe mogą być zorganizowane jako „poules" — które można zaczynać dwa lub więcej razy — jako „assauts" lub jako „poules-assauts"; w zasadzie wielkie zawody obejmują co najmniej trzy stopnie: wyłączające (eliminacyjne),

półkońcowe (półfinały) i końcowe (finały). W każdym stopniu co najmniej 33% szermierzy przechodzi do następnego stopnia.

Co do zawodów drużynowych obowiązują przepisy ogólne (§ 5 Postanowień ogólnych).

3) „Poules" będą rozgrywane w spotkaniach do „lepszego z dziewięciu tuszów" (b e s t o u t o f n i n e).

Szermierz, który zada swemu przeciwnikowi pięć tuszów, odniesie zwycięstwo.

§ 2. — Floret.

S z c z e g ó ł o w e o z n a c z e n i a o d n o s z ą c e s i ę d o f l o r e t u s ą t e s a m e, c o o z n a c z e n i a p o d a n e p o p r z e d n i o d l a s z p a d y (§ 2 regulaminu szpady) przyczem należy zastąpić słowo „szpada" przez słowo „floret" i uwzględnić następujące r ó ż n i c e:

Całkowity ciężar floretu gotowego do użytku wraz ze wszystkiemi częściami składowemi jest mniejszy niż 700 gramów.

I. K l i n g a. — Klinga, o przekroju prostokątnym lub kwadratowym, może być bardzo giętką, nie może jednak giąć się zanadto (être fouettante).

II. O p r a w a. — Osadzenie klingi poza środkiem muszli (l'excentrement) jest zabronione.

III. M u s z l a. — Największa średnica muszli jest mniejsza niż 120 milimetrów, to znaczy, że muszla przechodzi w poprzek szablonu o średnicy 120 mm.

Muszla może być zastąpiona przez t. zw. okulary (une lunette) pod warunkiem, aby przednia (zewnętrzna) strona tychże była pokryta skórą i aby w utworzonej tym sposobem całości nie mógł utkwić koniec broni przeciwnika.

IV. P r z y w i ą z k i i r z e m i e n i e (attaches et martingales). — Związania przegubu i dłoni szermierza z trzonkiem broni przy pomocy długiego rzemienia jest dozwolone.

V. „Pointes d'arrêts", gałki i barwiki. — Wyjąwszy odmienne postanowienia uprzednie, floret nie jest zaopatrzony w „pointe d'arrêt". Powinien on być zakończony gałką. Dozwolone są wszelkie systemy gałek czyli guzików służących do zaznaczenia pchnięcia (boutons marquers), pod jedynym warunkiem, aby systemy te, dokładnie określone z góry, były urządzone tak, że tylko dokładnie zadane pchnięcia pozostawiają ślad, podczas gdy uderzenia płazem śladu takiego nie zostawiają.

§ 3.— Reguły i zasady przyjęte dla szermierki na floręty.

Reguły i przyjęte zasady są te same, co dla szermierki na szpady (§ 3 regulaminu dla szpady) z dodaniem czterech następujących punktów:

I. Powierzchnia ważnych trafień zaczyna się od górnej granicy szyi, sięga aż do linji zgięcia pachwin, (na grzbiecie — aż do linji poziomej przechodzącej przez szczyt bioder) z wyłączeniem ramion aż do barku, przyczem szew bluzki ma przechodzić przez szczyt kości ramieniowej.

Jednak pchnięcia w głowę, w obydwa ramiona, w obydwie ręce, względnie w obydwie nogi poniżej linji zgięcia pachwin, są ważne w każdym z tych wypadków, w których głowa, jedno z ramion, jedna z rąk lub jedna z nóg znajdzie się — czyto z woli szermierza, czy też przypadkiem — pomiędzy powierzchnią ważną a końcem broni przeciwnika, innemi słowy:

a) gdy szermierz w sposób stały lub przemijający zasłonił, czyli uchronił powierzchnię ważną czy to głową, czy jednem z ramion, czy jedną z rąk lub nóg;

b) gdy wskutek zmiany miejsca otrzymał w jedną z wymienionych części, w zasadzie nieważnych, pchnięcie, które bez tej zmiany miejsca dosię-

głoby powierzchni ważnej, to znaczy jeżeli przez ruch nawet zupełnie poprawny sam w sobie, szermierz podstawił część nieważną w miejsce ważnej.

II. Każde pchnięcie zadane przez jednego z zawodników w część ciała, gdzie tusze się nie liczą, wstrzymuje starcie i unieważnia każde pchnięcie, które nastąpiłoby po niem.

III. Każdy atak prawidłowo wykonany powinien być sparowany lub zupełnie uniknięty i starcie powinno trwać dalej. Kto nie zachowuje tej podstawowej reguły, czyni to na swe ryzyko i niebezpieczeństwo. W szczególności uniki szkoły włoskiej, passata di sotto, in quartata etc., są wyraźnie dozwolone, zaś nieuzbrojona ręka może dotknąć ziemi.

Rozumie się jednak, że przy uniku w dół zwanym passata di sotto, szermierz, który otrzyma w głowę pchnięcie, które bez tego byłoby, trafiło powierzchnię ważną — jest uważany za trafionego ważnem pchnięciem, ponieważ w rzeczywistości otrzymał na skutek uniku w część naogół nieważną pchnięcie, które bez tego uniku byłoby trafiło część ważną; innemi słowy szermierz podstawił przez ten unik część nieważną na miejsce ważnej.

Przeciwnie, przy uniku na zewnątrz (in quartata) szermierz trafiony w maskę nie jest uważany za trafionego, gdyż gdyby nie był wykonał tego uniku, pchnięcie nie byłoby dosięgło partji ważnej, innemi słowy: nie zastąpił on części ważnej przez nieważną, lecz jedynie zmienił położenie części nieważnej, co nie jest wcale tem samem.

IV. Atakujący jest uważany za wyłącznie trafionego, gdy powtarza atak (fait une remise), ponawia go (un redoublement) lub napiera na klingę (une insistance) podczas zasłony i bezpośredniej riposty przeciwnika.

§ 4. — Ocena pchnięć w walce na floety.

1. Lekkie, pobieżne dotknięcie końcem broni (les frôlements de pointe) nie są liczone.

Każde pchnięcie, które trafia bez przeszkody i wyraźnie, liczy się za tusz, bez względu na to, która część powierzchni ważnej została dotknięta.

2. Stwierdza się wyraźnie, że uznanie pchnięcia zbyt lekkiego, lub pobieżnego za wątpliwe na korzyść jednego z zawodników unieważnia każde pchnięcie — nawet czyste i silne — zadane nawzajem przez tego zawodnika w tem samem starciu (phrase d'armes).

Lecz korzyść płynąca z uznania pchnięcia za wątpliwe nie unieważnia ponowienia względnie powtórzenia ataku (la remise ou redoublement) które trafia czysto tegoż zawodnika po pchnięciu zbyt lekkiem lub pobieżnem.

3 Gdy jeden z zawodników, celem powiększenia efektywnej długości swej broni trzyma we wgłębieniu dłoni koniec trzonka, nie przeznaczony do tego celu, wówczas wątpliwość — czyto w pewnem starciu czy też po rozbrojeniu — jest interpretowana na niekorzyść tegoż zawodnika, o ile niema uprzednich postanowień odmiennych.

Jako wyjaśnienie i zastosowanie postanowienia ust. III w powyższym § 3, należy określić niektóre punkty dokładnie:

Gdy w pewnem starciu obydwaj zawodnicy są trafieni równocześnie, wówczas ma się do czynienia albo z akcją równoczesną (tempo commune), albo z pchnięciem obopólnem („coup double" — in contro).

Wypadek pierwszy, spowodowany równoczesnem podjęciem i wykonaniem ataku przez obydwu szermierzy, może być — ściśle biorąc — nie uważany za błąd. w tym wypadku zadane pchnięcia zostają unieważnione dla obydwu zawodników, nawet wówczas, jeżeli jeden z nich trafił nieważną część powierzchni.

Przeciwnie — „Coup double" jest następstwem akcji wyraźnie błędnej ze strony jednego z zawodników; zatem to „coup double" obciąża jedynie tego szermierza, który je spowodował.

W konsekwencji:

a) sam tylko a t a k u j ą c y jest uważany za trafionego gdy nie usunął skutecznie — przez nacisk lub uderzenie („action sur le fer") — końca broni przeciwnika, zagrażającej ważnej powierzchni i trzymaną w linji przez przeciwnika, którego ramię jest zupełnie wyprostowane względnie wyprężone.

W rzeczywistości sam fakt wyprężenia ramienia należy porównać z fintą, zatem przeciwnik powinien przed przejściem do ataku usunąć istotnie koniec broni, który mu zagraża,

b) sam tylko a t a k u j ą c y uważany jest za trafionego, gdy szuka klingi przeciwnika, a nie trafiwszy na nią, atakuje dalej i wpada sam na klingę przeciwnika,

c) sam tylko a t a k u j ą c y uważany jest za trafionego, gdy wykonuje kontr-tempo, nie zasłaniając się, względnie nie unikając pchnięcia w tempo ze strony przeciwnej,

d) sam tylko a t a k u j ą c y uważany jest za trafionego gdy wykonuje atak złożony i gdy przeciwnik d o t k n i e jego klingi w fincie i nabędzie tym sposobem prawo do riposty,

e) sam tylko a t a k u j ą c y uważany jest za trafionego, gdy powtarza względnie ponawia atak lub gdy wywiera nacisk na klingę przeciwnika (lorsqu'il fait une remise un redoublement ou une insistance) podczas jego zasłony i riposty bezpośredniej.

N a o d w r ó t :

f) sam tylko a t a k o w a n y uważany jest za trafionego, gdy nie zasłaniając się, wypręża rękę przy ataku prostym, wykonanym z przeciwnej strony prawidłowo, to jest z zupełnem wyprostowaniem ramienia przed podniesieniem stopy wysuniętej naprzód.

g) sam tylko atakowany uważany jest za trafionego, gdy ripostuje z opóźnieniem i daje tym sposobem atakującemu prawo do ponowienia względnie powtórzenia ataku lub do wykonania nacisku na klingę,

h) sam tylko atakowany uważany jest za trafionego, gdy wykonuje pchnięcie w tempo (un temps), nie zasłaniając się przed końcowem pchnięciem przeciwnika lub gdy ripostuje nie dotknąwszy jego klingi.

Wreszcie:

Jeżeli obaj przeciwnicy stoją w pozycji z ramieniem wyprostowanem, pchnięcie obopólne (coup double) liczy się na niekorzyść tego szermierza, który nie paruje — podobnie jak w wypadku, gdy obaj przeciwnicy stoją w pozycji z ramieniem zgiętem.

We wszystkich wypadkach analogicznych komisja sędziów orzeka według postanowień (conventions) ogólnych, powyżej zdefinjowanych i według wyżej podanych przykładów.

SZABLA

§ 1. — Różne rodzaje zawodów w szabli.

1) Szabla obejmuje rozmaite rodzaje zawodów, jednak naogół zawody na szable odbywają się według reguł obowiązujących w sali szermierczej (d'après le jeu de salle).

2. Zawody na szable mogą się odbywać jako:

a) Zawody indywidualne,

b) Zawody drużynowe,

c) Zawody specjalne, wynikające bądźto z ustanowienia nagród specjalnych (nagrody wędrowne i t. p.) bądź też z wyzwania na mecz.

Wyjąwszy inne powzięte z góry postanowienia, zawody odbywają się w „poules" po sześciu do dziesięciu zawodników, przyczem każdy zawodnik walczy ze wszystkimi swoimi przeciwnikami.

Zawody indywidualne mogą być zorganizowane w formie „poules" — które można rozpoczynać dwa lub więcej razy — w formie „assauts" lub „poules assauts"; wielkie zawody obejmują w zasadzie co najmniej trzy stopnie: wyłączające (eliminacyjne), półkońcowe (półfinały) i końcowe (finały).

W każdym stopniu co najmniej 33% zawodników przechodzi do stopnia następnego.

3. „Poules" rozgrywają się w spotkaniach do „lepszego z dziewięciu tuszów" (best out of nine). Zawodnik, który wpierw zada pięć tuszów przeciwnikowi, zostaje uznany za zwycięzcę.

§ 2. — Szabla.

Wszystkie rodzaje szabel są dopuszczalne, pod jedynym warunkiem, aby odpowiadały podanym niżej regułom. Wyjąwszy pojedynek broń jest skonstruowaną w ten sposób, aby nie mogła ranić ani szermierza ani jego przeciwnika.

Całkowita waga szabli gotowej do użytku wynosi łącznie ze wszystkiemi częściami składowemi co najmniej 400 a co najwyżej 700 gramów.

Całkowita maksymalna długość broni jest mniejsza niż 1.050 milimetrów.

I. Klinga. — Klinga ma maksymalną długość 880 mm. Jej koniec, zaokrąglony, ma 5 mm szerokości. Klingi zbyt sztywne, zbyt giętkie i zwężające się gwałtownie ku końcowi są wzbronione. Jednakowoż zdarzają się szable o kształcie niezwykłym. Zatem wygięcie szabli ma być widoczne i tworzyć linję ciągłą, o strzałce łuku mniejszej niż 40 mm. Zabronionemi są klingi o haczykowatem zakończeniu.

II. Kosz. — Kosz jest gładki, pełny i z jednej sztuki. Przedstawia on powierzchnię wypukłą, bez podniesionych brzegów i bez otworów tak wielkich, aby mógł w nich utkwić koniec broni przeciwnika.

Długość kosza w kierunku ostrza klingi wynosi co najwyżej 150 mm., a jego szerokość w kierunku prostopadłym do ostrza klingi — co najwyżej 140 mm. Innemi słowy cały kosz musi przejść przez szablon („gabarit") prostokątny mierzący 150 na 140 mm. przyczem płaz klingi jest równoległy do boków 150 milimetrowych.

III. „P o i n t e s d'a r r ê t". W zasadzie szable nie są zaopatrzone w „pointe d'arrêt". Jednak w niektórych zawodach, gdzie postanowienie takie jest wyraźnie ogłoszone z góry, komisja sędziów może dopuścić szable o końcu zaopatrzonym w „pointe d'arrêt", która wówczas musi odpowiadać warunkom szczegółowo podanym dla „pointes d'arrêt" przy szpadach (zob. § 2 *i n f i n e* regulaminu szpady).

§ 2. Reguły i zasady przyjęte dla szermierki na szable.

Reguły i zasady przyjęte dla szermierki na szable są te same co dla szermierki na floréty, przy uwzględnieniu następujących uzupełnień względnie modyfikacyj:

I. S z a b l a j e s t b r o n i ą s ł u ż ą c ą d o p c h n i ę c i a, d o c i ę c i a o s t r z e m i d o c i ę c i a t y l c e m, z a t e m p c h n i ę c i a i c i ę c i a l i c z ą s i ę t a k s a m o, b e z w z g l ę d u n a t o, w k t ó r e m i e j s c e w a ż n e j p o w i e r z c h n i t r a f i a j ą.

Do policzenia pchnięcia wystarcza, aby koniec klingi zetknął się wyraźnie z ważną powierzchnią ciała przeciwnika. Cięcie zadane jakąkolwiek częścią ostrza nosi nazwę cięcia ostrzem; cięcie zadane pierwszą trzecią częścią grzbietu nosi nazwę cięcia tylcem. Żadne cięcie, zadane pozostałą częścią broni lub płazem, nie liczy się.

Pchnięcie ześlizgujące się po powierzchni ważnej i dotykające przelotnie (effleurant) ciała przeciwnika ostrzem lub grzbietem klingi (coups passés) nie liczą się nawet jako cięcia.

Cięcia przez klingę, to jest cięcia, które trafiają równocześnie w ciało i w szablę przeciwnika, są ważne we wszystkich tych wypadkach, gdy ostrzem dotkną wyraźnie ważnej powierzchni.

II. Ważna powierzchnia obejmuje całą część ciała położoną powyżej linji kątów utworzonych przez udo i przez tułów szermierza w pozycji zasadniczej („en garde").

III. Zawodnik ma dbać o to, aby nie trafiać przeciwnika w miejsca wyłączone od ważnych cięć i pchnięć. Jeżeli któryś z zawodników zadaje umyślnie cięcia czy pchnięcia w wyłączone miejsca ciała przeciwnika, jeżeli uderza brutalnie lub naraża swego przeciwnika w jakikolwiek sposób na niebezpieczeństwo, zostanie wykluczony za drugiem upomnieniem.

§ 4.— Ocena cięć, względnie pchnięć w walce na szable.

1. Każde cięcie czy pchnięcie trafiające w powierzchnię wyłączoną od ważnych tuszów, wstrzymuje starcie i unieważnia każde trafienie, jakie nastąpiłoby potem.

2. Każdy atak, prawidłowo wykonany, ma być sparowany lub zupełnie uniknięty, starcie ma się toczyć dalej.

3. Atak, prawidłowo wykonany, nie powinien doznać żadnej przerwy w wykonaniu.

4. Ataku nie można wykonywać, nie usunąwszy poprzednio klingi trzymanej w linji przez przeciwnika.

5. Riposta powinna następować bezpośrednio po paradzie.

6. Jeżeli w jednem i tem samem tempie tylko jeden z zawodników został trafiony, tusz liczy się na jego niekorzyść.

7. Gdy w pewnem starciu obydwaj zawodnicy są trafieni równocześnie w powierzchnię ważną, zachodzi albo akcja równoczesna (tempo commune) albo trafienie obopólne (coup double — ambo, incontro).

Pierwszy z tych wypadków, którego źródłem jest równoczesne powzięcie zamiaru i wykonanie ataku przez obydwu zawodników może — ściśle biorąc — nie być uważany za błąd; w tym wypadku zadane tusze zostaną unieważnione po obydwu stronach, nawet jeżeli jeden z zawodników trafił powierzchnię, wyłączoną od ważnych tuszów.

Przeciwnie — „coup double" jest wynikiem wyraźnie błędnej akcji ze strony jednego z zawodników, co za tem idzie — „coup double" liczy się na niekorzyść szermierza, który je spowodował. Liczy się ono bądźto na korzyść tego, który atakuje, bądź tego, który się broni.

Za atakującego uważanym jest ten zawodnik, który od początku akcji, bez przerwania jej lub wstrzymania, wykonuje atak w sposób racjonalny. Jeżeli akcja zawodnika nie stanowi ataku w swym całokształcie (zaproszenie, osadzenie czyli „arrêt", finta — lub gdy zawodnik rzuca się naprzód bez usunięcia broni przeciwnika przez uderzenie, pomimo że to jest koniecznem) wówczas atak liczy się dopiero od chwili, w której się istotnie rozpoczął.

„Coup double" liczy się wyłącznie na niekorzyść atakującego:

a) jeżeli usiłując uchwycić klingę przeciwnika prowadzi dalej atak pomimo usunięcia klingi przez przeciwnika i jeżeli sam natknie się na klingę;

b) jeżeli w razie kontr-ataku (coup de temps, coup d'arrêt) przerywa choc ażby tylko na chwilę, swój własny atak;

c) jeżeli, wykonawszy fintę i napotkawszy klingę przeciwnika, który bezpośrednio potem ripostował, prowadzi swój atak dalej;

d) jeżeli otrzymawszy „coup d'arrêt" nie zdoła dosięgnąć przeciwnika w tem samem tempie;

e) jeżeli ponawia, względnie powtarza atak lub napiera na klingę przy paradzie i ripoście bezpośredniej ze strony przeciwnika;

f) jeżeli atakował, trzymając broń w sposób nieprawidłowy, nie będący ani fintą ani uderzeniem w klingę (klinga pochylona w dół, wzniesiona ku głowie, odchylona w bok i t. d.) i jeżeli trafi dopiero po kontr-ataku swego przeciwnika;

g) jeżeli atakujący, będąc dość blisko, aby dosięgnąć przeciwnika wypadem, nadużywa fint, którym przeciwnik kładzie koniec przez „coup de temps".

P r z e c i w n i e — „c o u p d o u b l e" l i c z y s i ę w y ł ą c z n i e n a n i e k o r z y ś ć a t a k o w a n e g o:

a) jeżeli wykonuje on „coup d'arrêt" na atak pojedyńczy;

b) jeżeli w kontr-ataku („coup de temps", „coup d'arrêt") nie zasłania się, nie paruje, ani nie usuwa się — i jeżeli przeciwnik trafi go w tem samem tempie;

c) jeżeli po udanej paradzie zwleka z ripostą i jeżeli przeciwnik trafia go drugim atakiem („redoublement" lub „remise") i jeśli on sam nie zdoła zadać riposty w tem samem tempie;

d) jeżeli zamiast wykonać paradę, stara się wykonać unik (p a s s a t a d i s o t t o, i n q u a r t a t a i t. d.), lecz bez rezultatu.

§ 5. Postanowienie uzupełniające.

Zostało uznanem za dopuszczalne, aby niezależnie od turniejów na szable organizowanych według powyższego regulaminu, związki mogły tytułem próby organizować turnieje szabli o wy-

łącznym charakterze walki (des tournois de sabre de combat), w których zwraca się uwagę jedynie na wcześniejsze zadanie tuszów (la priorité des coups), liczonych wszędzie — przyczem szable mogą być, zależnie od woli zawodników zaopatrzone lub niezaopatrzone w „pointes d'arrêt"; jednem słowem, turnieje te byłyby identyczne z turniejami na szpady, z tą tylko różnicą, że szabla jest bronią służącą i do pchnięcia i do cięcia.

ZMIANY

wprowadzone w regulaminie zawodów przez Kongres „Fédération Internationale d'Escrime“ (Haga, 3.VI.1927).

1. Nie naruszając w niczem istniejących postanowień (dispositions existantes), uchwalono, że w Mistrzostwach Europy i w Igrzyskach Olimpijskich mistrzostwo szpady będzie rozgrywanem w sposób następujący:

A. W eliminacjach, ewentualnie także w pierwszych pół-finałach walczyć się będzie do j e d n e g o tusza.

B. W ostatnim pół-finale i w finale walczyć się będzie do d w ó c h tuszów.

C. Czterej zawodnicy, którzy zajmą w finale miejsca 1 — 4, spotkają się w meczu do d z i e s i ę c i u tuszów, z eliminacją bezpośrednią. W każdem spotkaniu zwycięzcą będzie ten, kto pierwszy zada przeciwnikowi co najmniej dziesięć pchnięć — z tym specjalnym warunkiem, że różnica powinna przytem wynosić zawsze dwa tusze — i że jeśli niema takiej różnicy w chwili, gdy jeden z zawodników zadał drugiemu dziesięć pchnięć, to spotkanie będzie trwało dalej, aż do osiągnięcia powyższej różnicy tuszów na korzyść jednego z zawodników.

2. Przepis zawarty w przedostatnim ustępie IV. (§ 10) na str. 24 będzie stosowanym również do szabli.

3. Druga część ostatniego ustępu na str. 27 (§ 12) otrzyma brzmienie:

„Jeżeli dwaj sędziowie wyrażają opinję określoną (nette), lecz wzajem przeciwną, lub jeżeli obydwaj wstrzymują się od głosowania, przewodniczący zadecyduje o fakcie trafienia według własnej obserwacji".

4. Str. 29, § 1, 2, dodać ustęp:

„Jednak w zawodach do większej ilości tuszów i o ile postanowiono to poprzednio, można będzie przeznaczyć do następnej tury tylko 33% zawodników.

5. W zawodach dla pań powierzchnia ważnych tuszów liczy się tylko po linję bioder.

6. Jeżeli atak (le coup), skierowany w część ciała na której tusze są ważne, zostanie sparowany lecz trafi wskutek tej parady w część ciała na której tusze nie liczą się, to takie trafienie nie wstrzymuje starcia, a dalszy ciąg walki nie będzie unieważniony.

UWAGA: Zmiany powyższe podane według okólnika, rozesłanego p. d. 10 czerwca 1927 przez Prezesa F. I. E. prezesom Związków szermierczych, a zamieszczone w oficjalnym organie F. I. E. — („L'ESCRIME & LE TIR"— Juin 1927).

Przytoczone w uchwale stronice oryginalnego wydania Regulaminu zastąpiono tutaj liczbowaniem stronic według przeprzekładu.

SPIS RZECZY